Егор Борковский

Восток — дело тонкое

Приключение для игрового мира «Красная Земля»

rom_mik@mail.ru #51182

Содержание

Вам задание! 3
Персонажи 3
Обзор приключения 3

Нападение на посольство 4
Разведка 4
Участие персонажей в сражении 5
Дары эмира 6

Лагерь Шермухаммадбека 8
Прибытие в лагерь 8
Подозрения советника 9
Выходка Галиба 10
Катание на автомобиле 11

Похищение курбаши 12
Переговоры с Галибом 12
Русский водитель 13
Наложница в гареме 14
Убийство Нуреддина 16
Роль Джинна 18
Бои в лагере 19

Окончание миссии 20
Погоня 20

Приложение: Тайлы 21

Персонажи ведущего

♥ Посол Бехнам аль-Сади 4
Телохранитель 4
♥ Капитан Калахан 5
♥ Исматулла, суфий 6
♥ Боевой слон 7
♣ Шермухаммадбек, курбаши 8
Басмач 9
Бывалый басмач 9
♣ Галиб, лучший воин курбаши 10
Иван Топоров, водитель 11
Автомобиль «Руссо-Балт С-40 11
Шпион 13
Зульфия, наложница 14
Евнух 15
♣ Нуреддин, советник курбаши 16
Пёс Нуреддина 17
♣ Джинн 18

Сергей Михайлович Прокудин-Горский (30.08.1863 — 29.09.1944) — пионер цветной фотографии в России, создатель «Коллекции достопримечательностей Российской империи». Снимки, использованные в оформлении, сделаны в 1904 — 1916 годах. Узнать подробнее об этом замечательном человеке и увидеть своими глазами дореволюционную Россию в цвете можно на сайте посвященнгого ему международного научного проекта: http://prokudin-gorsky.org

Автор:
Егор Борковский

Верстка, оформление и картография:
Михаил Шалупаев

В оформлении использованы фотографии
С.М.Прокудина-Горского

rom_mik@mail.ru #5182

Вам задание!

До недреманного ока Красного Меджлиса Туркестанской Советской Исламской Республики, да продлит Аллах дни его почтенных членов, дошли достойные доверия сведения, что нечестивый курбаши Шермухаммадбек, вот уже третий год ведущий несправедливую войну против Советской Власти в южных районах Туркестана, вступил в переговоры с реакционным ханским правительством Бухарского Эмирата. Готовится военный союз против молодой Советской Республики: по донесениям разведчиков, эмир Сеид Алим-хан направил к разбойнику посольство с богатыми дарами и оружием, а возможно, и не только с ним. Вам, прославленным героям Революции, поручено расстроить этот визит. Устранить посла было бы слишком просто, так на Востоке не делается! Вам нужно занять самим его место, проникнуть под его личиной в логово Шермухаммадбека и выкрасть самого курбаши, списав всё на людей эмира. Так будет вбит клин между басмачами и бухарцами и приближён час рассвета Нового Солнца Коммунизма!

Персонажи

Для этого приключения лучше всего подойдут персонажи Красного движения, заслужившие доверие правительства ТСИР. Персонажи других движений тоже могут присоединиться к экспедиции, но за ними будет установлен вполне ожидаемый строгий контроль. Хотя бы один из персонажей группы должен обладать развитыми социальными навыками (развитые навыки Убеждение, Уличное чутьё, высокая Харизма), потому что именно ему предстоит занять место посла и играть его роль в лагере курбаши. Кроме того, для командования эскадроном нужен персонаж с навыком Военное дело. Если его нет, то командовать будет комэск-статист с навыком Военного дела d8. Действие приключения происходит в Туркестане, поэтому персонажи с происхождением Инородец родом отсюда не получают изъян Чужак в общении с местными. Зато персонажам из-за пределов Средней Азии, которые прибыли сюда недавно и не успели освоиться с местными обычаями, этот изъян будет вполне уместен.

Для выполнения этого ответственного задания героям буден выдано стандартное оружие и боеприпасы, а также запас еды и конь *нормального качества*. Чтобы получить более совершенное оружие и лошадей, устройства Новой Науки, медикаменты или специальные вещества, они должны сделать проверку *Убеждения*. Каждый *успех* и *подъём* на этой проверке даёт 200 рублей на приобретение инвентаря. Если персонажи обладают *чертой Спецагент*, они получают дополнительное снаряжение в соответствии с их *статусом*.

Обзор приключения

Героям во главе эскадрона бойцов Туркестанской Красной Армии предстоит напасть на караван из Бухары, везущий посольство во главе с именитым вельможей Бехнамом аль-Сади. Никто не должен уйти живым. Затем один из героев должен переодеться в одежду посла, а его спутники — в одежду охраны, и продолжить путь к логову Шермухаммадбека. Там посол должен передать курбаши письмо и дары от эмира и при этом не вызвать подозрения, что он ненастоящий. В это время другие члены группы должны на месте разработать план похищения курбаши и осуществить его, списав всё на бухарцев. Они ни в коем случае не должны выдать, кто они на самом деле. Курбаши должен быть вывезен в ближайший контролируемый Красной армией город Фергану, где его допросят и предадут революционному суду. При планировании похищения героям лучше всего опереться на противоречия в свите курбаши. Может быть, им удастся обнаружить там сочувствующих советской власти, тогда они могут на свой страх и риск открыться потенциальным союзникам. В любом случае, действовать надо по обстановке. Получив инструктаж в Самарканде от приближённых Фрунзе, герои отправляются в путь.

Место действия

Юг Туркестанской Советской Исламской Республики и Бухарского Эмирата уже не первый год находится под властью басмачей: повстанцев, сражающихся как против красных, так и против войск эмира под зелёными знамёнами ислама. И те, и другие, стремятся раз и навсегда расправиться с ними, но ещё больше они ненавидят друг друга. Дальновидные курбаши (предводители басмачей) научились извлекать из этого выгоду, получая оружия и боеприпасы как от Фрунзе, так и от Сеид Алим-хана под гарантии помощи тем и другим, которые они выполняют на своё усмотрение. Шермухаммадбек — один из таких курбаши. В его распоряжении до трёх тысяч сабель, а база находится в горах на юге от Ферганской долины.

Туркестанские имена

Мужские: Абдулла, Абдурахим, Абдурахман, Абдурашид, Адолат, Акбай, Арслан, Батыр, Берди, Бобожан, Бой, Болта, Болта, Бури, Дост, Ер, Жиянбой, Жон, Зухра, Инаятулла, Искандер, Каримм, Келди, Кетмон, Килич, Маджид, Ниса, Нур, Нуруддин, Ок, Олма, Пулат, Рустам, Садруддин, Сайфуддин, Саримсок, Сарыбек, Тахир, Темир, Тогай, Тохта, Тош, Тургун, Турсун, Ульмас, Умид, Урман, Урус, Фархад, Фатхулла, Ширин, Юсуф.
Женские: Азиза, Аиша, Айда, Алтынгуль, Басима, Бахира, Видад, Гульнара, Гульфия, Гульчехра, Джамиля, Зайнаб, Зарима, Зафира, Зульфия, Зухра, Ильнара, Камиля, Лейла, Маджида, Мадиха, Маймуна, Майсун, Мухаббат, Набиля, Наджа, Надира, Надия, Назиха, Наиля, Найрият, Оим, Ой, Рабия, Райхана, Саадат, Салиха, Салма, Тахира, Турайа, Фаридэ, Фариха, Фатима, Хабиба, Хадия, Ханифа, Шарифа,Чинара, Эльнара, Ясмин,

Структуру восточного имени и более подробный список имён со значениями можно посмотреть в «Википедии»:
http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D1%80%D0%B0%D0%B1%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B5_%D0%B8%D0%BC%D1%8F
и
http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D0%BF%D0%B8%D1%81%D0%BE%D0%BA_%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%B1%D1%81%D0%BA%D0%B8%D1%85_%D0%B8%D0%BC%D0%B5%D0%BD

rom_mik@mail.ru #5182

♥ Бехнам аль-Сади, бухарский посол

Бехнам аль-Сади — именитый бухарский вельможа, приближённый самого эмира. О его красноречии ходят легенды.

Движение: Белое;
Происхождение: Дворянин;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Верховая езда d6, Внимание d6, Драка d6, Запугивание d8+2, Образование Классическое d10, Провокация d10+2, Стрельба d4, Убеждение d12;
Харизма: 2; **Шаг**: 6;
Защита: 5; **Стойкость**: 5;
Изъяны: Дворянская честь, Преследуемый;
Черты: Ангел-Хранитель*, Железная воля, Образование, Харизматичный;
Снаряжение:
кинжал (2d4),
верблюд (шаг 10, бег d10).

Телохранитель бухарского посла/Галиба или Шермухаммадбека

Телохранителям отлично платят за их боевое искусство и верность. Если их убьют, их семьи получат хорошие деньги, поэтому они готовы пожертвовать жизнью за тех, кого охраняют.

Движение: Белое/Зелёное;
Происхождение: Инородец;
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d8;
Навыки: Верховая езда d8, Внимание d4, Выживание d6, Драка d8, Запугивание d6, Маскировка d6, Метание d6, Стрельба d8
Харизма: −2; **Шаг**: 6 (верхом 10);
Защита: 7; **Стойкость**: 7 (1);
Изъяны: Дурной характер;
Черты: Блок, Дикая атака, Твёрдая рука;
Снаряжение:
наган офицерский (2d6+1, 12/24/48, Обойма 7, ББ1, Револьвер, Самовзвод),
сабля (1d8+1d6, +2 к Драке при битве верхом, +1 к Защите при использовании манёвров Оборона и Глухая оборона),
бурка и папаха (защита +1, при прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев),
3 ручных гранаты (5/10/20, 3d6-2, СШ),
конь хорошего качества (шаг 10, бег d10).

Нападение на посольство

Разведка

Эскадрон приближается к месту, которое им обозначили как лучшую точку для нападения. Это находящееся впереди по дороге ущелье, где можно устроить засаду, а в это время большая часть эскадрона зайдёт каравану с тыла и уничтожит его. Но проводники каравана постоянно готовы к нападению и тоже понимают, какую опасность представляет для них ущелье.

Герои могут отправиться в разведку, чтобы лучше разузнать, с чем им придётся столкнуться. Персонажам, отправляющимся на разведку, необходимо сделать проверку *Маскировки*, чтобы подобраться к каравану незамеченными. *Провал* этой проверки хотя бы у одного из разведчиков будет означать, что их обнаружили. Их обстреляют из винтовок с дальней дистанции, но не будут преследовать. В этом случае противник будет готовиться к нападению, и эффект неожиданности будет потерян. Если *Маскировка* успешна, каждый персонаж делает проверку *Внимания*. Каждый *успех* и *подъём* на этих проверках даёт возможность узнать один из следующих фактов (раскрывайте игрокам факты в той последовательности, как они приведены в списке ниже):

1. У отряда есть бронированный боевой слон, на котором установлена пулемётная платформа.

2. Во главе отряда стоит офицер в британской военной форме. Его смерть посеет панику в ряды противника.

3. Посол едет на богато украшенном верблюде в середине каравана, рядом с ним едет длиннобородый старик в белой одежде, по всей видимости, это суфий.

4. Отряд состоит из трёх чётко разделяемых частей: хорошо вооружённой охраны посла, маленького отряда европейцев (по всей видимости, британцев) и бедно одетыми простыми всадниками, прикрывающими тыл. Взаимодействие между ними довольно слабое, поэтому, отделив их друг от друга, можно будет легко одержать победу.

rom_mik@mail.ru #5182

5. Отделение европейцев выглядит наиболее готовым к бою, если его уничтожить с самого начала, отряд сильно потеряет в боеспособности.

6. Между частями отряда существует антагонизм: герои становятся свидетелями стычки между богато и бедно одетым всадником. Бедняки, скорее всего, не будут жертвовать своей жизнью за посла.

Когда разведка окончена, можно приступить к планированию атаки. Бой проходит по правилам массовых сражений. Знание последних трёх фактов даст возможность спланировать тактику нападения с учётом разногласий внутри отряда, каждый из них даёт +1 к проверке *Военного дела*. Командующий защитой каравана, опытный британский боевой офицер (*дикая карта*), имеет *навык Военного дела* d10 и *Характер* d8. Защитники каравана получают −3 к проверкам *Военного дела*, если красные нападают на них в ущелье. В случае провала *Маскировки* у героев-разведчиков, отряд хорошо подготовится и сможет снизить этот штраф до −1 за счёт грамотного построения. Пулемёты, установленные на боевом слоне, дают +2 к проверкам *Военного дела*. Суфий, находящийся рядом с послом, использует магию *оккультизма*, что даёт защитникам +2 к проверкам *Военного дела*. Красные обладают небольшим численным преимуществом. Они получают 10 фишек, а защита каравана — 8.

Таким образом, в первом раунде битвы защитники каравана делают проверку *Военного дела* d10+1, или d10+3, если разведка была обнаружена. Нападающие имеют бонус +2 за численный перевес и от 0 до 3 за известные им факты.

Участие персонажей в сражении

Вместо обычного участия в сражении, описанного правилами «Дневника авантюриста» на стр. 88, в каждом раунде битвы персонажи вместе или поотдельности могут совершить следующие действия: нападение на боевого слона, нападение на офицера или нападение на посла. Персонажи могут совершить их в первый раунд сражения, только если они узнали о слоне, офицере и местонахождении посла, заранее проведя разведку. В последующих раундах они уже будут знать о них. Отыграйте каждое из этих действий по обычным правилам боя перед тем, как делать проверку *Военного дела* противоборствующих сторон. Эффект от выполнения каждого из них описан ниже.

Для действий персонажей очертите условную площадку 20 на 20 клеток, где и будет происходить бой. Если кто-то из участников покидает эту территорию, он больше не участвует в этом эпизоде. Если вы видите, что игрокам слишком сложно или наоборот легко, введите в игру солдат на стороне героев или их противников.

• **Нападение на слона**. Боевой слон одет в броню, огонь двух пулемётов, установленных на платформе на его спине, сеет смерть в рядах нападающих. Защитники каравана стараются держаться подальше от гиганта, чтобы не попасть ему под ноги, поэтому персонажам никто не помешает на него напасть.

Уничтожение слона или возничего лишит защитников каравана бонуса +2 к *Военному делу* за артиллерийскую поддержку на всё время боя, а введение слона в бешенство — на один раунд. Если слон не был убит, а впал в бешенство и убежал, герои могут напасть на него повторно в следующем раунде.

• **Нападение на офицера**. Найдя в гуще боя офицера, героям придётся биться не только с ним, но и с пятью солдатами — статистами (*характеристики* смотри на стр. 173 «Красной Земли»), которые получают +1 к *Стойкости* за счёт его *черты Держать строй*).

В случае смерти капитана, место командира займёт лейтенант с *навыком Военного дела* d6 и *Характером* d6, который не является *дикой картой* и не получает *дикий кубик*.

• **Нападение на посла**. Несмотря на то, что по идее всё войско должно грудью полечь за посла, в пылу битвы каждый защищает свою жизнь, и при Бехнаме аль-Сади остаются только трое его телохранителей и мудрый суфий, издалека обрушивающий на врагов свои смертоносные заклинания.

♥ Энтони Калахан, капитан Британской армии

Капитан британской армии Энтони Калахан, идейный враг большевизма, сражается в армии бухарского эмира по заданию правительства Его Величества и по собственным убеждениям. Он обладает богатым боевым опытом и отменной храбростью. Его верные солдаты, прошедшие с ним огонь и воду, защищают своего командира и готовы пожертвовать своими жизнями ради него.

Движение: Белое
Происхождение: Чужестранец
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d8, Сила d8, Выносливость d8
Навыки: Верховая езда d8, Внимание d6, Военное дело d10, Драка d8, Запугивание d6, Стрельба d8
Харизма: 0; **Шаг**: 6 (12 верхом);
Защита: 7; **Стойкость**: 6;
Изъяны: Невежда;
Черты: Ангел-хранитель, Блок, Боевая закалка, Держать строй, Контратака, Командный голос, Полезные связи, Твёрдая рука;
Вооружение:
браунинг (2d6, 12/24/48, Обойма 8, ББ1, Полуавтоматическое),
сабля (1d8+1d6, +2 к Драке при битве верхом, +1 к Защите при использовании манёвров Оборона и Глухая оборона),
конь отличного качества (шаг 12, бег d12).

rom_mik@mail.ru #5182

♥ Исматулла, суфий

Мудрый суфий Исматулла посвятил свою жизнь познанию мудрости Аллаха и обрёл сверхчеловеческие способности. Его сила манифестируется в виде потоков яркого света разных цветов. Причины, побудившие святого человека примкнуть к посольству, окутаны тайной.

Движение: Белое;
Происхождение: Дворянин;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d10, Сила d4, Выносливость d6;
Навыки: Верховая езда d4, Внимание d6, Драка d4, Лечение d6, Образование Классическое d10, Образование Реальное d6, Оккультизм d10, Провокация d6, Расследование d10, Стрельба d4, Убеждение d4;
Харизма: 0; **Шаг**: 5 (6 верхом);
Защита: 5; **Стойкость**: 5;
Изъяны: Дворянская честь, Преследуемый, Старость;
Черты: Ангел-хранитель*, Иссушение духа, Мистический дар: Оккультизм, Образование, Пункты Силы, Новая Сила;
Силы (все имеют аспект Свет): ПС 15, Взрыв, Исцеление, Невидимость, Стрела, Смятение, Усилить/Ослабить параметр, Щит;
Вооружение:
посох (2d4, Защита+1).

Сам посол сражаться не будет и в случае опасности постарается спастись бегством на верблюде (*Шаг* 6). Если он покинет условное поле сражения, то в этом раунде его убить не удастся.

Смерть суфия лишит защитников каравана бонуса +2 к *Военному делу*. Смерть посла уничтожит их решимость сражаться, давая штраф −4 при *проверке боевого духа*.

Если персонажам будет сопутствовать удача, защитники каравана дрогнут и побегут или сдадутся в плен. Если посол не был убит во время боя, он достанется победителям живым после разгрома бухарцев. Приказ красного командования суров: никто не должен уйти живым. Всех бежавших необходимо преследовать и уничтожить, а пленных — расстрелять. Красноармейцы без колебаний расправятся с классовыми врагами, несмотря на их мольбы и стенания. Если персонажи решат проявить милосердие, им придётся отправить часть своих бойцов с пленными обратно к красным, потому что вести их с собой невозможно.

Дары эмира

Теперь герои должны решить, как им лучше выдать себя за посольство. Красноармейцы могут переодеться в одежду защитников каравана, а среди даров, предназначенных для курбаши, найдётся несколько комплектов хорошей и отличной одежды. Также среди вещей посла находится самое главное: письмо бухарского эмира Шермухаммадбеку и сабля из дамасского булата в усыпанных драгоценными камнями ножнах, очевидно предназначенная ему в дар. Любой, кто возьмёт её в руки, почувствует сокрытую в ней сверхъестественную силу и захочет ей обладать. Это зачарованный предмет, повышающий *навык Драки* на две *ступени*. Также в числе подарков для курбаши многочисленные ткани, конь *отличного качества*, десять верблюдов, нагруженных новым британским оружием и боеприпасами.

rom_mik@mail.ru #5182

Письмо запечатано печатью бухарского эмира с искусной арабской вязью. Чтобы вскрыть её, не повредив, нужно сделать проверку *Смекалки* –4. *Провал* означает, что печать повреждена. Восстановить её будет очень сложно. Несмотря на то, что среди вещей посла есть сургуч, воспроизвести хитросплетения вязи под силу только умелому каллиграфу. Требуется умение писать по-арабски (знание любого восточного языка) и проверка *Классического образования* –4. Сделав проверку, запомните результат. В дальнейшем это будет вашим результатом встречной проверки.

В письме витиеватым, полным сложных оборотов языком написано, что эмир Сеид Алим-хан приветствует доблестного Шермухаммадбека в его борьбе против красных, врагов всех правоверных, и предлагает ему объединить силы для удара на Фергану и Коканд. В знак уважения он шлёт ему дары: коней, ткани, благословлённую именем Аллаха саблю, верблюдов с боеприпасами и оружием, наложницу в его гарем, а также боевого слона вместе с возничим. Отдельно упоминается, что эмир передаёт под его управление британских солдат во главе с офицером, которые помогут ему натренировать его людей и обучат их пользоваться новым британским оружием. В случае согласия курбаши на совместные действия, ему предлагается через месяц после отъезда посла привести свою армию в условленное место и соединиться с армией эмира.

Герои могут и не вскрывать письмо, но тогда они не узнают, что британцы должны перейти под управление курбаши, что грозит им неприятной ситуацией, когда письмо будет прочитано. Чтобы выполнить условия, указанные в послании, кому-то из героев нужно «превратиться» в британского офицера, или Шермухаммадбеку придётся объяснять, почему его нет. Маловероятно, чтобы кто-то из его свиты знал английский, но вот внешность говорит сама за себя. Узбек или таджик, называющий себя британцем, вызовет справедливые подозрения. Поэтому если среди персонажей нет людей с европейской внешностью, им придётся как-то выкручиваться. Если капитан Калахан будет взят в плен, он не согласится на какие бы то ни было предложения героев, предпочитая умереть, чем помогать красным. А вот его солдаты под угрозой расстрела вполне могут сыграть роль в этом маскараде в обмен на жизнь.

Обещанная курбаши наложница едет на отдельном верблюде. Это очень красивая молодая девушка по имени Зульфия. Она напугана нападением, не знает, что с ней будет, и поэтому только молчит. Изначальное отношение — нейтралитет. Если герои решат поговорить с ней, расскажут, кто они такие и расположат её к себе (отношение станет дружелюбным), она сообщит им, что с большим уважением относится к идеям коммунизма, а в особенности к равноправию полов. Узнав, что её несмотря ни на что везут в дар курбаши, она даёт понять, что готова на многое пойти, чтобы получить свободу. Если среди героев есть женщина, она может занять место Зульфии и таким образом получить доступ к телу курбаши.

Когда переодевание закончено, отряд может выдвигаться в дальнейший путь. Путешествие до территории, подконтрольной Шермухаммадбеку, пройдёт без происшествий.

♥ Боевой слон

Это животное приучено к бою и не боится выстрелов и разрывов гранат. На его спине установлена платформа для пулемётов, а бока закрывают плетёные соломенные маты, защищающие от удара сабель и даже от пуль.

Движение: Белое

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4(A), Характер d6, Сила d12+8, Выносливость d12

Навыки: Драка d8, Внимание d4

Шаг 6, Защита 6, Стойкость 18 (4)

Способности:

Броня +4: Толстая шкура и плетёные маты

Крепкий. Даже находясь в шоке, боевой слон не получает ранений от ударов, вводящих его в шок повторно

Огромный. Атакующие слона персонажи получают +4 к проверкам атаки.

Размер +6.

Затаптывание. Если слон бежит, он давит всех на своём пути. Сделайте одну проверку Драки против всех целей. Жертвы получают урон, равной Силе слона. Слон должен двигаться по прямой, чтобы совершить этот манёвр.

Бивни. Сила+d10. На бивни слона надеты острые железные наконечники.

Пулемётная платформа. Деревянная платформа даёт сидящим на ней лёгкое укрытие и +2 к броне. На ней находится возничий и два пулемётчика, каждый из которых вооружён новеньким пулемётом Льюиса и двумя осколочными гранатами (Стрельба и Метание d6). Они обладают чертой Твёрдая рука, позволяющей им вести огонь без штрафа –2 за ненадёжную опору, но они всё равно получают минус за автоматический огонь. Пулемётчики действуют на инициативе слона. Платформа не прикрыта сверху, поэтому туда можно закинуть гранату, для этого делается проверка Метания со штрафом –2.

Бешенство. Когда слон получает ранение, возничий должен сделать проверку Вождения (у него d8) со штрафом от ранений животного. Персонажи с чертой Укротитель получают +4 к этой проверке. При провале слон выходит из-под контроля и устремляется вперёд, не слушаясь команд. В течение 1d6 раундов он только бежит вперёд, топча всё на своём пути. По истечении этого срока проверка может быть осуществлена повторно.

rom_mik@mail.ru #5182

♣ Шермухаммадбек, курбаши

Шермухаммедбек — прославленный вождь басмачей, уже много лет ведущий войну с Советской властью. Ранее он не был замечен в союзе с бухарцами, но всё может измениться. Он известен воистину железным здоровьем и храбростью, при этом в душе он довольно простой и прямодушный человек. Все сложные и неоднозначные вопросы решает за него советник Нуреддин, которому он безоговорочно доверяет.

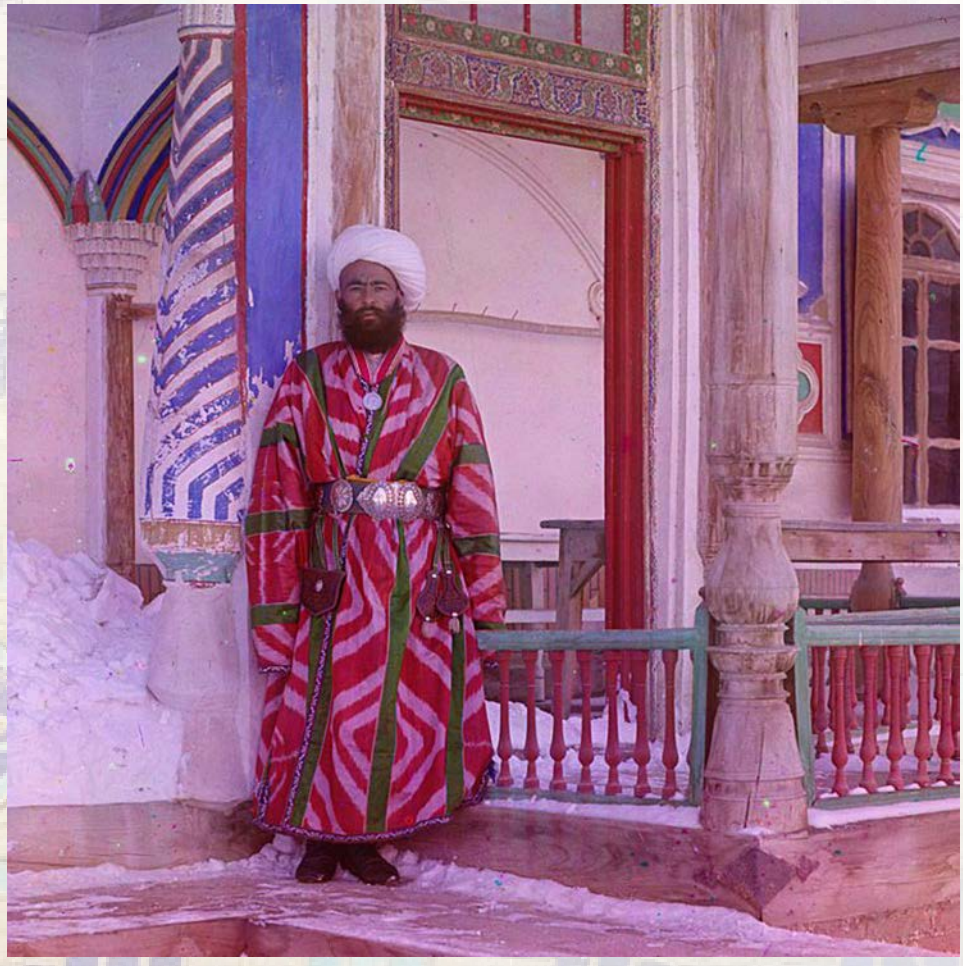
Движение: Зелёное;
Происхождение: Инородец;
Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;
Навыки: Верховая езда d10, Внимание d6, Военное дело d8, Драка d8+1, Запугивание d8, Стрельба d8;
Харизма: 0; **Шаг**: 6;
Защита: 7; **Стойкость**: 7 (1);
Изъяны: Неграмотный, Чужак;
Черты: Блок, Боевая закалка, Железные кости*, Именное оружие (сабля), Командный голос, Контратака, Сила Земли-Матушки*, Твёрдая рука, Хладнокровие;
Снаряжение:
револьвер Нагана, офицерский (2d6+1, 12/24/48, 7 (Б), ББ 1, полуавтомат),
именная сабля (2d6+1, +2 к Драке при битве верхом, +1 к Защите при использовании манёвров Оборона и Глухая оборона),
бурка (торс, руки), папаха (Броня 1, защита головы, при прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев),
конь хорошего качества (шаг 10, бег d10).

Лагерь Шермухаммадбека

Прибытие в лагерь

Когда разъезды басмачей обнаружат караван посольства под бухарскими знамёнами, они спросят, кто перед ними, и, получив ответ, вернутся в лагерь доложить курбаши. Скоро встречать уважаемых гостей приезжает приближённый курбаши по имени Галиб во главе своей свиты и провожает их до укрытия в горах. Галиб богато одет, с пояса свисает дорогая сабля в раззолоченных ножнах, он ведёт себя так, как будто он и есть курбаши: говорит с послом, как с равным, отчасти даже высокомерно. Шермухаммадбек чувствует себя истинным хозяином этой территории и старается пустить пыль в глаза послу, для чего на всём протяжении пути по его приказу выставлены многочисленные войска. В лагере посольству отводится место, чтобы поставить свои шатры, Галиб интересуется, не нужен ли коням корм, нет ли раненых и больных. Если слон всё ещё с отрядом, его появление вызывает настоящий фурор среди басмачей. Закалённые в боях головорезы, как дети, рассматривают диковинное животное. Галиб сообщает, что курбаши ждёт дорогих гостей вечером того же дня на пир. Маловероятно, чтобы герои что-то успели понять за это короткое время. Им как минимум надо расседлать и покормить коней, поставить шатры. Люди из свиты Галиба постоянно вьются вокруг под предлогом защиты, хотя абсолютно понятно, что они следят за прибывшими.

Когда шатры поставлены, Шермухаммадбек присылает гонца с приглашением на пир в его шатёр. Прийти может как сам посол, так и его приближённые, но появление более шести человек будет выглядеть неучтиво. В шатре накрыты столы с максимально возможной для походного быта роскошью, для гостей зажарены целых три барана. Во главе стола сидит сам курбаши, по левую руку от него уже знакомый героям Галиб, а по правую — старик с проницательным и злым взглядом. Остальные места заняты бойцами из его свиты. Курбаши представляет Галиба как своего лучшего во-



rom_mik@mail.ru #5182

Лагерь басмачей

ина и полководца, а старика — как Нуреддина, своего верного советника и начальника штаба, его «глаза и уши». Теперь очередь за послом. Он должен передать Шермухаммадбеку письмо и изложить его содержание устно. Курбаши передаст нераспечатанное письмо Нуреддину, а сам будет слушать.

Подозрения советника

Нуреддин — это старый лис, поднаторевший в восточных интригах. Его жизненный опыт убедил его не верить никому и никогда. Посольство с самого начала вызывает у него подозрения, потому что ни у посла, ни у его людей нет бухарского акцента. Сам по себе этот факт ничего не значит, но заставляет старика присмотреться к героям внимательнее. Каждый их неверный шаг будет усиливать его подозрения, и когда они достигнут критической точки, он приложит все усилия, чтобы убедить Шермухаммадбека в том, что перед ним — не послы, а кто-то замаскированный под них. Его влияние на курбаши огромно, и тот наверняка прислушается к мнению своего верного советника и прикажет разоружить и схватить героев. Даже если им удастся отбиться от превосходящих сил басмачей и спастись бегством, их миссия провалена. Ведущий должен дать понять игрокам, что Нуреддин внимательно за ними наблюдает и представляет для них главную опасность.

Басмач

Басмачи — это повстанцы Туркестана, воюющие против советской власти. Они отлично сражаются верхом. Басмачи часто употребляют анашу, есть 50% шанс, что каждый встреченный вами басмач будет под воздействием этого зелья, получая +2 к проверкам страха, +1 к проверкам на прочность и состояние утомлённый.

Движение: Зелёное;
Происхождение: Инородец;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Верховая езда d8, Внимание d6, Выживание d6, Выслеживание d6, Драка d6, Маскировка d4, Метание d4, Стрельба d6;
Харизма: 0; **Шаг:** 6;
Защита: 5; **Стойкость:** 6 (1);
Изъяны: Чужак, Неграмотный
Черты: Твёрдая рука;
Снаряжение:
карабин Бердана No.2 (2d8, 18/36/72, 1 (О), ББ 1).
сабля (2d6, +2 к Драке при битве верхом, +1 к Защите при использовании манёвров Оборона и Глухая оборона), бурка (торс, руки).
папаха (Броня 1, защита головы, при прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев).
конь нормального качества (шаг 10, бег d8).

Бывалый басмач

Движение: Зелёное;
Происхождение: Инородец;
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;
Навыки: Верховая езда d10, Внимание d6, Выживание d6, Выслеживание d6, Драка d8, Маскировка d4, Метание d4, Стрельба d8;
Харизма: 0; **Шаг**: 6;
Защита: 6; **Стойкость**: 7 (1);
Изъяны: Чужак, Неграмотный;
Черты: Боевая закалка, Твёрдая рука;
Снаряжение:
карабин Мосина-Нагана (2d8, 20/40/80, 5 (М), ББ 2),
сабля (2d6, +2 к Драке при битве верхом, +1 к Защите при использовании манёвров Оборона и Глухая оборона),
ручные гранаты (3d6-2, 5/10/20, СШ) — 3 шт.,
бурка (торс, руки), папаха (Броня 1, защита головы, при прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев),
конь нормального качества (шаг 10, бег d8).

rom_mik@mail.ru #5182

♣ Галиб, лучший воин курбаши

Галиб — это молодой и горячий воин, лучший боец и полководец Шермухаммедбека. В свои 19 лет он достиг очень многого и прославился среди басмачей и их врагов. Он сражается сразу двумя клинками, окружая себя смертоносным вихрем стали, чем и заслужил всеобщее восхищение. Его боевое искусство уступает только его безграничному тщеславию. Галиб постоянно находится под воздействием анаши, что даёт ему +2 к проверкам страха, +1 к проверкам на прочность и состояние утомлённый (не учтено в статистике).

Движение: Зелёное;
Происхождение: Инородец;
Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d10;
Навыки: Верховая езда d10, Внимание d6, Военное дело d6, Выживание d6, Выслеживание d6, Драка d12, Запугивание d8, Маскировка d4, Метание d6, Стрельба d10;
Харизма: 0; **Шаг**: 6;
Защита: 8; **Стойкость**: 8 (1);
Изъяны: Дурная привычка (курение анаши), Неграмотный, Чужак;
Черты: Амбидекстр, Атака с двух рук, Боевая ярость+, Везение, Именное оружие, Командный голос, Стальные нервы+, Твёрдая рука;
Снаряжение:
револьвер Нагана, офицерский (2d6+1, 12/24/48, 7 (Б), ББ 1, полуавтомат) — 2 шт,
именная сабля (2d6+1, +2 к Драке при битве верхом, +1 к Защите при использовании манёвров Оборона и Глухая оборона),
ручные гранаты (3d6-2, 5/10/20, СШ) — 3 шт.,
бурка (торс, руки), папаха (Броня 1, защита головы, при прицельном выстреле в голову защищает в 50% случаев),
конь хорошего качества (шаг 10, бег d10).

Каждое неосторожное действие персонажей повышают условный рейтинг подозрения на 1 пункт, когда он достигнет 4, советник обратится к курбаши. Изначально он равен нулю, т.е. у героев есть «право» на три ошибки. Помимо приведённых ниже факторов, в тексте указано, что именно усиливает подозрения:

•**Неправильное поведение посла**. Прежде всего, Нуреддин обратит внимание на несоответствие в поведении посла принятым для таких ситуаций правилам. На Востоке придерживаются многочисленных традиционных церемоний, особенно если дело касается посольства. Чтобы правильно соблюсти церемониал, посол должен сделать проверку *Общих знаний* −2 (штраф выше, если сам он не туркестанец).

•**Повреждена печать**. Нуреддин делает проверку *Расследования* (d8) против *Классического образования* −4 персонажа, подделывавшего печать. При успехе он распознает грубую работу.

•**Не подарен какой-либо из предметов, указанных в письме**: сабля, конь, боеприпасы, ткани или наложница. Будет довольно сложно объяснить, почему посол не исполняет приказ своего эмира и не дарит обещанного. Чтобы придумать правдоподобную причину, требуется проверка *Убеждения* −4.

•**Не подарен слон**. Его отсутствие можно списать на смерть в результате внезапной болезни или недостатка пищи, что звучит вполне разумно. Делается проверка *Убеждения*. Можно также говорить о нападении, в результате которого он был убит. С этим сложнее, потому что Нуреддин начнёт уточнять, где именно произошло нападение. Он знает, в каких районах действуют другие курбаши, и кто из них обладает достаточной силой и наглостью, чтобы напасть на хорошо вооружённый караван. Что касается того места, где реально произошёл бой, там не действуют вообще никакие банды басмачей, зато красные появляются регулярно. Чтобы убедить его в том, что нападение было и при этом указать «правильную» местность, требуется проверка *Убеждения* −2.

•**Нет британских военных**. Это можно объяснить либо нападением, в результате которого они были поголовно перебиты, тогда см. выше, либо другой фантастической причиной. В любом случае, это звучит неправдоподобно. Требуется проверка *Убеждения* −4.

•**Неправильное поведение «британского офицера».** Знания Нуреддина в английском ограничиваются парой фраз, но он хорошо помнит, как звучит английская речь, потому что ему не раз приходилось сталкиваться с подданными Его Величества. Если персонаж, переодетый офицером, не знает английского и тем более имеет не европейскую внешность, советник это заметит. Он делает проверку *Внимательности* −2, чтобы определить несоответствие речи, а чтобы увидеть несоответствие внешности, ему не требуется никакая проверка. Обнаружение этого факта повысит рейтинг подозрительности сразу на 2 пункта, потому что налицо подлог.

Выходка Галиба

Шермухаммадбек слушает речь посла с интересом. Он готов принять предложение бухарского эмира, если только Нуреддин не вмешается со своими подозрениями. Однако когда посол закончит говорить, слово возьмёт Галиб. Он бесцеремонно поднимется с места и в нарушение всяких приличий начнёт выговаривать послу всё, что он думает о Бухаре и о перспективах этого отсталого средневекового гособразования перед лицом неумолимо набирающей силу ТСИР, о которой он отзывается с долей уважения. По его убеждению, без британцев эмир вообще ничего собой не представляет, а только угнетает простой народ ради содержания своего погрязшего в преступной роскоши двора. В конце концов, курбаши прерывает его гневным окриком и приказывает убраться с пира. С перекошенным от гнева лицом Галиб выходит из шатра, а с ним — часть сидевших за столом басмачей. Шермухаммадбек извиняется перед послом за поведение своего горячего бойца. Всё время, пока он говорит, Нуреддин смотрит на него очень хитро, как будто что-то подозревает. Налицо конфликт между курбаши и его левой рукой.

rom_mik@mail.ru #5182

Катание на автомобиле

Чтобы как-то загладить неприятное впечатление, курбаши приглашает посла покататься на автомобиле. В своё время ему неведомыми путями достался «Руссо-Балт», которым он очень гордится. В машине только четыре места, поэтому поехать сможет только сам посол, другие места предназначены для водителя, курбаши и его телохранителя. Остальным предлагается ехать рядом на конях. Водитель — это русский, по всей видимости захваченный вместе с автомобилем. Шермухаммадбек очень грубо отдаёт ему приказ. Заводя автомобиль, водитель злобно ругается про себя по-русски, потому что думает, что его никто здесь не понимает. Если посол знает русский и пройдёт проверку *Внимания*, он услышит, что именно тот говорит: «Чтоб вы все провалились, нехристи поганые! Кататься вздумал, байская сволочь! И ещё эту гниду бухарскую с собой тащит! Что ты будешь делать, бандит недорезанный, если я тебя сейчас вместе с твоей ахтомоблей в пропасть сброшу, а? Жизни своей не пожалею, только бы ты сдох! Ну, ничего, скоро наши придут, красные, и болтаться вам с вашим буржуйским эмиром на одном суку. Жди, собака, развлекайся пока!».

Несмотря на свои угрозы, водитель пока не готов пожертвовать своей жизнью. Однако ведёт он машину так лихо, как будто действительно собирается угробить себя и пассажиров. Автомобиль мчится по узким горным тропам с огромной скоростью, машину заносит на поворотах, но водитель каждый раз чудом удерживает его от падения, показывая свои непревзойдённые навыки вождения. Курбаши доволен поездкой.

Через пару часов, когда уже совсем темно, автомобиль возвращается к шатру посла, Шермухаммадбек желает героям доброй ночи и обещает дать ответ на предложение эмира через два дня. Теперь у героев есть время обсудить план его похищения.

Шатёр курбаши

Иван Топоров, водитель

Сорокалетний механик ташкентской автомастерской Иван Топоров был водителем комиссара ТСИР и попал в плен к Шермухаммадбеку во время налёта. Дома у него осталась жена и трое малолетних детей. Он мечтает выбраться из рабства, но участь его пытавшегося бежать спутника, которому басмачи отрубили руки и ноги и оставили умирать на виду у всех, заставила его отказаться от этого замысла, пока не сложатся благоприятные обстоятельства.

Движение: Красное;
Происхождение: Пролетарий;
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Внимание d10, Вождение d10, Драка d6-1, Метание d6, Ремонт d8, Стрельба d4;
Харизма: 0; **Шаг**: 6;
Защита: 4; **Стойкость**: 5;
Изъяны: Классовый враг, Неблагонадёжный;
Черты: Ас, Народный умелец, Ремесло (автомеханик, слесарь);
Снаряжение: монтировка (2d6, –1 к Защите и Драке).

Автомобиль «Руссо-Балт С-40

Ускор./Макс. скорость: 5/16 (70 км/час);
Стойкость: 10(3);
Экипаж: 1+3;
Запас хода: 300 км

rom_mik@mail.ru #5182

Туркестанская одежда

Основу мужского костюма составляет чапан — стёганый халат, который подвязывается платком. На тело одеваются куйлак — нижняя мужская рубаха прямого покроя, и иштон — широкие шаровары, которые сужаются к низу. Ноги обувают в сапоги из тонкой кожи. Своего рода показателем статуса хозяина служат пояса — нарядные или вышитые, с серебряными узорными бляхами и пряжками, сумочками и кошелями показывают достаток носящего. Повседневный куйлак подпоясывают длинным кушаком. Головной убор — тюбитейка или тюрбан.
Женский костюм состоит из туникообразного простого покроя платья, а также шароваров. В праздничных одеждах используется атласная ткань и богатое шитьё золотом. Женский головной убор включает в себя сразу три элемента: тюбетейку, платок и тюрбан. Непременным дополнением к костюму женщин всех возрастов являются украшения из золота или серебра.

Восточное гостеприимство

Уважаемых гостей хозяева встречают у ворот, здороваются. Во время рукопожатия взаимно интересуются здоровьем и состоянием дел. Женщин принято приветствовать лёгким поклоном, прижав правую руку к сердцу. Затем гостей приглашают в дом, сажают на самое почётное место за стол — дастархан. Хозяин усаживает гостей, причём для самых уважаемых людей отводятся места вдали от входа.
Любая трапеза начинается и заканчивается чаепитием. Вначале на стол подают сладости, выпечку, сухофрукты и орешки, фрукты и овощи, затем идут закуски, и лишь в конце — обязательный плов или другое праздничное блюдо.
Чай гостям разливает хозяин дома. Традиционным элементом гостеприимства здесь является малое количество наливаемого чая — чем почётнее гость, тем меньше в его чашке напитка. Этот обычай объясняется так: чем больше гость будет обращаться к хозяину за добавкой, тем лучше.

Похищение курбаши

Теперь героям известно многое о состоянии дел в лагере, и они должны решить, как похитить Шермухаммадбека и при этом самим остаться в живых. План может быть любым. Самый простой вариант — это ворваться в шатёр курбаши, перебить его охрану и, схватив и связав его, умчаться от погони на север. Быстро! Весело! Брутально! Но на Востоке обычно так не делают. Возможно, они захотят сделать ставку на имеющиеся у них козыри: противоречия между Галибом и курбаши, желающую помочь наложницу в гареме и ненавидящего басмачей водителя. Однако надо понимать, что за героями пристально следит подозрительный Нуреддин. Особенно внимательно его люди наблюдают за послом. Любой его выход из шатра будет замечен и повысит рейтинг подозрения на 1. Остальные герои обладают большей свободой действий.

Переговоры с Галибом

Из поведения Галиба на пиру можно сделать вывод, что он сочувственно относится к красным и может перейти на их сторону, если ему пообещать хорошие условия. Однако курбаши зол на своего лучшего полководца и приказал Нуреддину следить за ним, тот приставил к нему своего шпиона. Если кто-то из героев не таясь придёт к нему, это повысит рейтинг подозрения на 1. Чтобы пробраться незамеченным, требуется встречная проверка *Маскировки* против *Внимания* шпиона (d8).

Галиб удивлён визитом человека эмира. Он готов поговорить, но без всякого энтузиазма: изначально его отношение несговорчивое. Герою, который будет с ним говорить, придётся применить дипломатию. Если предложить ему схватить Шермухаммадбека, самому стать курбаши и перейти на сторону красных вместе со своими людьми в статусе командующего отдельной дивизией, он может согласится. Это довольно распространённая практика в здешних местах. Однако всё будет зависеть от того, как удастся изменить его *отношение*:

rom_mik@mail.ru #5182

•**Враждебность.** Галиб не поверит посланцу и прикажет пятерым своим телохранителям его схватить. Несмотря на ссору, он расскажет всё Шермухаммадбеку, и он призовёт посла к ответу за действия его людей. У посла есть шанс оправдаться перед курбаши, ссылаясь на то, что Галиб уже проявил свою враждебность к бухарцам, и его действия могут быть провокацией. В любом случае, договориться с Галибом больше не удастся.

•**Несговорчивость**. Галиб не поверит обещаниям посланца и не захочет принять его предложение. Он вежливо, но довольно твёрдо скажет, что не желает иметь дела с героями и сохранит верность курбаши, если они захотят его убрать. Придётся возвращаться ни с чем.

•**Нейтралитет**. Галиб откажется перейти на сторону красных, но ясно даст понять, что не будет препятствовать попыткам героев убрать курбаши. В этом случае он рассчитывает сам занять его место и действовать по обстоятельствам.

•**Дружелюбие**. Галиб примет предложение возглавить войско и перейти с ним на сторону красных и готов обсудить план захвата курбаши. Тем не менее, он не хочет подставлять своих людей под удар и предлагает героям самим захватить Шермухаммадбека и справиться с его охраной. Его же участие будет заключаться в разоружении верных курбаши басмачей.

•**Желание помочь**. Галиб с огромным энтузиазмом примет предложение героев и готов лично вместе с пятерыми своими телохранителями участвовать в захвате курбаши. В это время его люди разоружат верных курбаши басмачей.

Весь разговор с витязем подслушивает шпион Нуреддина, спрятавшийся за пологом шатра. Герой может обнаружить его, сделав *встречную проверку Внимания* против *Маскировки* шпиона (d8). Если обнаружить шпиона не удалось, то по окончании разговора он донесёт всё своему господину. Независимо от того, о чём удалось договориться с Галибом, Нуреддин теперь будет полностью уверен в своих подозрениях и убедит Шермухаммадбека схватить героев. Если он будет обнаружен, то попытается скрыться. Узнав, что за ним следят, Галиб будет в ярости и прикажет своим телохранителям схватить его и бросится на него сам. Если шпиону удастся отдалиться от шатра на 20 и более клеток, он скроется и убежит. Схватив шпиона живым, Галиб узнает в нём человека Нуреддина и сразу же зарубит.

Русский водитель

Если герои представятся Ивану Топорову и скажут, кто они, он будет несказанно рад выпавшей возможности бежать из плена. Его отношение — желание помочь. Он готов предоставить машину в распоряжение героев и, например, увезти курбаши в условленное место во время очередной автомобильной прогулки или просто умчать их на ней от погони.

Гараж находится на отшибе лагеря, однако шпион Нуреддина проберётся и сюда. В самом приходе героев посмотреть автомобиль нет ничего подозрительного, это можно списать на простое любопытство. Но вот разговор с водителем уже вызовет подозрения. Шпион не знает русского, поэтому если герои будут говорить с Иваном по-русски, то он ничего не поймёт. Тем не менее, он донесёт о самом факте разговора своему господину, и его рейтинг подозрения повысится на 1. Если герои будут говорить на узбекском (водитель его знает), то шпион всё поймёт отлично и донесёт Нуреддину в деталях. Советник теперь будет полностью уверен в своих подозрениях и убедит Шермухаммадбека схватить героев. Герои могут обнаружить шпиона, сделав *встречную проверку Внимания* против его *Маскировки* (d8). Если он будет обнаружен, то попытается уйти: сумев отдалиться от шатра на 20 и более клеток, он скроется и убежит. Если герои убьют шпиона, им лучше всего как-то спрятать тело, потому что если Нуреддин узнает о смерти своего человека от рук людей посла, его рейтинг подозрения повысится на 1.

Шпион

Шпион верно служит Нуреддину и исполняет его самые деликатные поручения. Он старается не вступать в бой и при первой опасности стремится убежать.

Движение: Зелёное;
Происхождение: Инородец;
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Сила d4, Выносливость d4;
Навыки: Верховая езда d4, Взлом d6, Внимание d8, Выживание d6, Выслеживание d6, Драка d6, Лазанье d4, Маскировка d8, Провокация d6, Стрельба d6;
Харизма: 0; **Шаг**: 6;
Защита: 5; **Стойкость**: 4;
Изъяны: Чужак, Неграмотный;
Черты: Разрыв дистанции+, Стремительность;
Снаряжение:
револьвер Нагана (2d6+1, 12/24/48, 7 (Б), ББ 1),
кинжал (2d4) .

rom_mik@mail.ru #5182

Зульфия, наложница

Зульфия — удивительно красивая шестнадцатилетняя девушка, дочь бухарского ремесленника, с детства проникшаяся новыми прогрессивными идеями. Её отец погиб, сражаясь за свободу, а брат участвует в национально-освободительном движении «Молодая Бухара», борющемся против власти эмира. Зульфию совершенно не устраивает участь гаремной рабыни, которую ей уготовили взявшие её в плен люди эмира. Однако из-за природной трусости ей не так-то просто решиться на настоящий поступок.

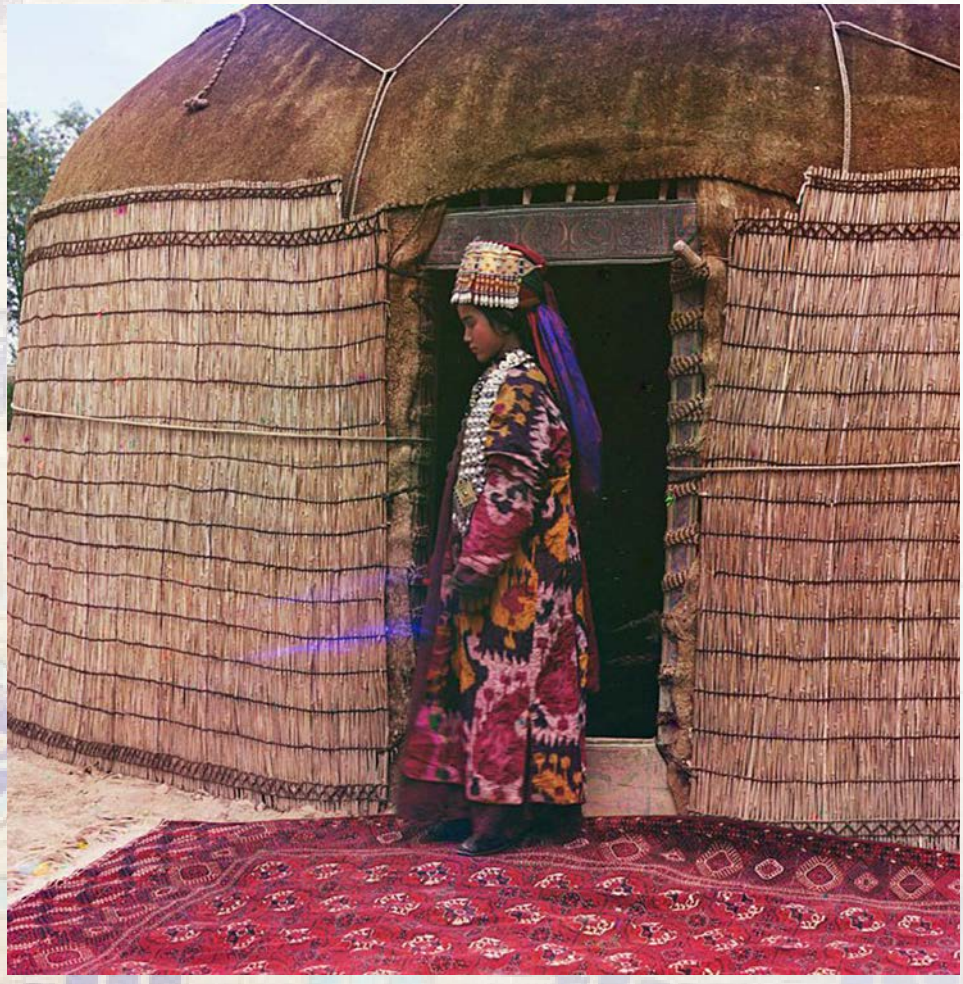
Движение: Красное;
Происхождение: Инородец;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Верховая езда d4, Внимание d6, Выживание d6, Выслеживание d6, Маскировка d4, Стрельба d4, Убеждение d8+4;
Харизма: 4; **Шаг**: 6;
Защита: 2; **Стойкость**: 5;
Изъяны: Неграмотный, Трусость, Чужак;
Черты: Привлекательность+, Роковая женщина;
Снаряжение: маленький кинжал (d6+1).

Наложница в гареме

Шермухаммадбек позовёт к себе подаренную ему новую наложницу на следующую ночь после пира. В ночь приёма он слишком утомлён обильными возлияниями и поездкой. Шесть наложниц содержатся в одном шатре под охраной евнухов, а для любимой жены предназначен отдельный шатёр. Когда курбаши хочет уединиться с одной из своих женщин, другие наложницы её моют, умащают благовониям и переодевают в красивые одежды, а затем евнух ведёт её к господину. Он тщательно следит за тем, чтобы при ней не было колюще-режущих предметов и вообще чего бы то ни было, что может причинить человеку вред. Чтобы скрыть что-то в укромном месте, необходимо сделать *встречную проверку Маскировки* против *Внимания* евнуха (d6). Когда курбаши проводит время с наложницей, пятеро его телохранителей стоят за пределами шатра и не входят до тех пор, пока он сам их не призовёт.

Доступ к телу Шермухаммадбека очень важен для героев. Можно попросить наложницу обезоружить его, связать или даже подсыпать ему снотворное, когда они будут наедине. Конкретный план должны разработать сами герои, но ведущий не должен допустить, чтобы одна бедная женщина сделала за героев всю работу. Это будет не так интересно.

Если герои захотят подговорить Зульфию убить или пленить курбаши, им придётся для начала проникнуть в гарем. Сделать это не так просто, потому что Шермухаммадбек ревностно следит за тем, чтобы никто из многочисленных мужчин в его лагере не приближался к его жёнам. К счастью, это запретная зона и для шпионов Нуреддина. По периметру шатра постоянно ходит евнух, ещё один находится внутри. Двое сменщиков в это время спят в соседнем шатре. Смерть евнухов, даже если никто не будет знать, что виновны в ней герои, повысит рейтинг подозрения Нуреддина на 1. Однако не надо думать, что стражи гарема фанатично преданны своему курбаши. С ними можно попытаться договориться, хотя их изначальное отношение — враждебное. По своей натуре они трусливы, и при возможности предпочтут



rom_mik@mail.ru #5182

Шатёр-гарем

Евнух

Толстые евнухи служат стражами жён курбаши, потому что больше места им нигде нет. Общение со сварливыми женщинами закалило их характер получше суровых боёв.

Движение: Зелёное;
Происхождение: Инородец;
Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d8;
Навыки: Внимание d6, Драка d4, Запугивание d6+2, Стрельба d4;
Харизма: 0; **Шаг**: 5 (бег d4);
Защита: 3; **Стойкость**: 7;
Изъяны: Толстяк, Неграмотный, Чужак;
Черты: Железная воля, Сила Земли-Матушки*;
Снаряжение:
револьвер Нагана (2d6+1, 12/24/48, 7 (Б), ББ 1),
дубинка (2d6, −1 к проверкам атаки и Защите).

не рисковать жизнью. Но приказ есть приказ: они обязаны под страхом мучительной смерти охранять жён курбаши.

•**Враждебное**. Евнухи приказывают героям убираться и, если те не послушают, открывают огонь на поражение.

•**Несговорчивое**. Евнухи позволят героям поговорить с одной из жён за солидное вознаграждение (эквивалент 100 рублей на каждого), но потом донесут о факте разговора Нуреддину, рейтинг подозрения повышается на 1.

•**Нейтралитет**. Евнухи позволят героям поговорить с одной из жён за солидное вознаграждение (эквивалент 100 рублей на каждого), скрыв факт разговора от курбаши и Нуреддина.

•**Дружелюбие**. Евнухи позволят героям поговорить с одной из жён бесплатно.

•**Готовность помочь**. Евнухи позволят героям поговорить с одной из жён бесплатно и даже согласятся «не заметить», если они что-то ей передадут (например, оружие).

Добравшись до гарема, героям могут попробовать убедить Зульфию помочь им. Разговор с другими жёнами ничего не даст: это обычные запуганные восточные женщины, для которых даже простой разговор с чужаком — уже грех, что и говорить о каких-то действиях против их господина. Более того, курбаши хорошо относится к своим жёнам, и у них, по большому счёту, нет к нему никаких претензий. Зульфия же категорически не приемлет участь гаремной наложницы.

Зульфия, при всей своей ненависти к традиционным порядкам, не отличается особой храбростью. Оказавшись в лагере среди сотен вооружённых мужчин, которые без колебаний могут её зарезать, она внезапно поняла, что больше не хочет проливать свою молодую кровь за Революцию. Когда речь зайдёт о конкретных действиях против курбаши, она начинает колебаться и идти на попятную. К ней нужен особый деликатный подход. Если на неё неумело и грубо надавить, она, с присущей

rom_mik@mail.ru #5182

♣ Нуреддин, советник курбаши

Нуреддин — древний старик, сохранивший, тем не менее, остроту ума и ясность рассудка. Ничто не скроется от его пристального взгляда. Без его советов Шермухаммедбек никогда бы не достиг таких высот. Курбаши это понимает и уважает старика, как отца. За это Нуреддин платит ему безграничной верностью, столь редкой в это ужасное время.

Движение: Зелёное;
Происхождение: Инородец;
Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d8, Сила d4, Выносливость d4;
Навыки: Верховая езда d4, Внимание d10+2, Военное дело d6, Выживание d6, Выслеживание d6, Драка d6, Запугивание d8+2, Провокация d10+2, Стрельба d6, Уличное чутьё d10+2;
Харизма: 2; **Шаг**: 5;
Защита: 6; **Стойкость**: 4;
Изъяны: Старость, Неграмотный, Чужак;
Черты: Бдительность, Железная воля, Шестое чувство, Харизматичный
Снаряжение:
револьвер Нагана, офицерский (2d6+1, 12/24/48, 7 (Б), ББ 1, полуавтомат),
кинжал (2d4), конь хорошего качества (шаг 10, бег d10),
волшебное кольцо.

молодым девушкам непоследовательностью, может вообще обидеться на героев, наотрез отказаться сотрудничать и даже рассказать всё курбаши. Изначальное отношение — нейтралитет, можно сделать проверку *Убеждения*, чтобы улучшить его.

•**Враждебность**. В голове Зульфии что-то переклинивает, она с гневом отвергает любое предложение героев и приказывает им убираться. Если они откажутся, она начнёт кричать и звать евнухов. Инцидент безусловно дойдёт до курбаши и его советника. Рейтинг подозрения повысится на 1, но это даже не самое страшное. Сам Шермухаммадбек будет в гневе, узнав, что герои подходили к его жене, и только личное заступничество посла теоретически может спасти их от лютой казни.

•**Несговорчивость**. Зульфия отказывается помогать героям, как бы они её ни просили.

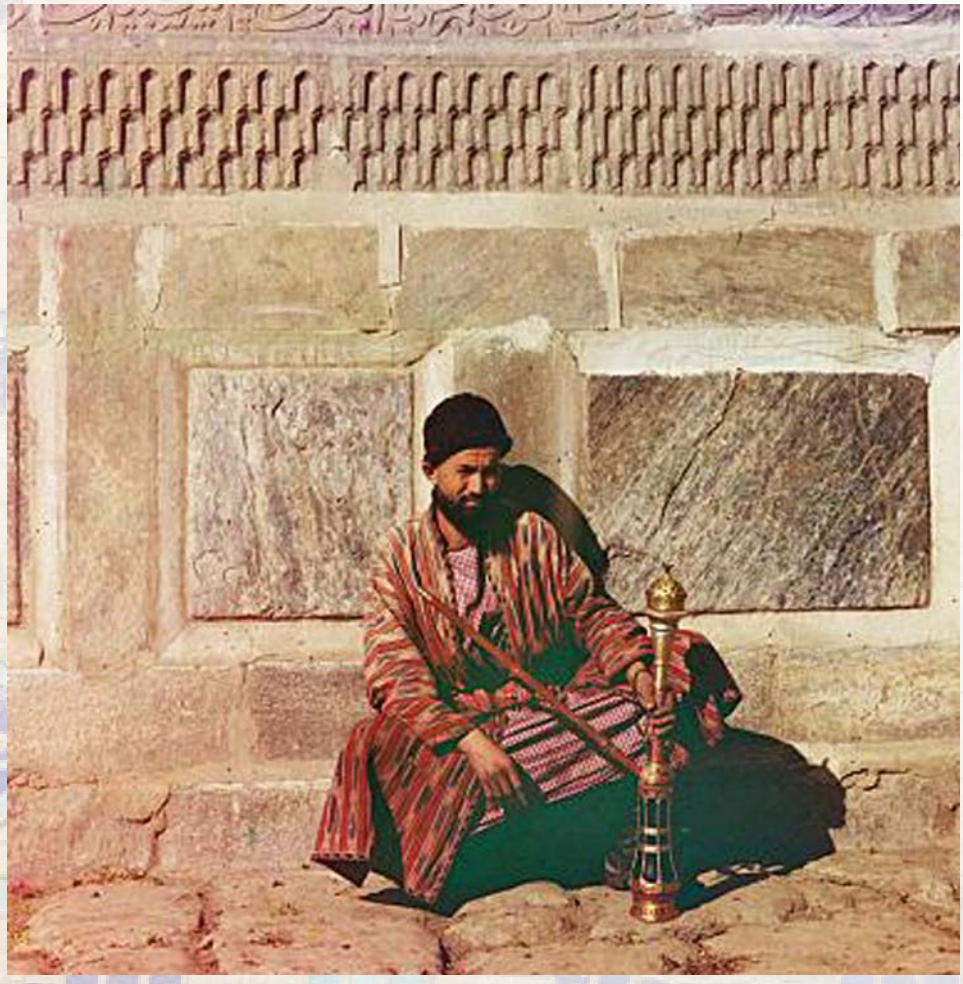
•**Нейтралитет**. Зульфия соглашается выполнить небольшую просьбу героев, например, дать им знак, когда курбаши заснёт, или незаметно разрядить его оружие.

•**Дружелюбие**. Зульфия согласна выполнить сложную просьбу героев, если это не будет угрожать её жизни. Например, она может подсыпать ему снотворное, связать, попытаться отвлечь стражу.

•**Желание помочь**. Зульфия соглашается выполнить любую просьбу героев, даже убить курбаши, и если надо, готова пожертвовать своей жизнью.

Убийство Нуреддина

Вполне вероятно, что герои захотят избавиться от слишком подозрительного старого советника, чтобы он не мешал их планам. Однако последствия этого поступка, даже если он удастся, могут быть совсем не в их пользу. Если Нуреддин будет убит или исчезнет, Шермухаммадбек очень опечалится. Он привык во всём полагаться на старика и уважает его, как отца. Он перевернёт весь лагерь, чтобы найти убийцу. Первым делом, он будет подозревать Галиба. Это, несомненно, приведёт к расколу в армии, потому что



rom_mik@mail.ru #5182

Пёс Нуреддина

Две овчарки верно служат своему хозяину, как могут только животные, в отличие от лживых и продажных людей.

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6 (Ж), Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;
Навыки: Драка d6, Внимание d10;
Шаг: 8; **Защита**: 5; **Стойкость**: 4.
Особенности:
Быстроногий: бросает d10 вместо d6 во время бега.
Зубы: Сила +d4.
Вцепиться в горло: собаки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке собака поражает наименее защищённую область тела врага.
Размер -1: собаки — это не очень крупные животные

люди Галиба не захотят выдавать своего предводителя. Если герои уже убедили витязя встать на их сторону, он поймёт, что момент настал, и пойдёт на конфронтацию. В ином случае, Галиб всё же сможет найти общий язык с Шермухаммадбеком и убедить его в своей невиновности. Инцидент займёт один день, в течение которого всем будет не до посла и его людей, и герои будут обладать полной свободой действий. По истечении дня, курбаши и его генерал сопоставят факты и сделают необходимые выводы, убеждающие их в виновности героев. Курбаши прикажет их схватить и после долгих пыток казнить. Если в этих условиях героям удастся бежать, то их цель будет наполовину выполнена: хотя им и не удалось похитить курбаши, они заставили его возненавидеть бухарцев. Теперь о союзе эмира и басмачей можно забыть. Другое дело, если герои до этого предлагали Галибу предать своего вождя, и тот отказался. Тогда их справедливо примут за красных шпионов, что ещё больше обозлит басмачей, которые теперь сами будут искать союза с Бухарой. Миссия полностью провалена.

Однако, чтобы эти последствия наступили, Нуреддина ещё необходимо убить. Сделать это не так просто, потому что старый лис очень боится за свою жизнь и обладает нечеловеческой осторожностью. Кроме того, у него есть секретное оружие, которое он держит в тайне от всех.

Шатёр Нуреддина стоит на краю лагеря, в небольшом ущелье. Старик выбрал себе это место, чтобы никто не мешал ему тайно принимать своих шпионов. Он не доверяет никому из людей, поэтому его охраняют два верных сторожевых пса-алабая (среднеазиатская овчарка). На ночь их спускают с цепи, но они приучены не отдаляться от шатра дальше, чем на 20 клеток. Почуяв чужака, собаки громко лают, предупреждая хозяина, а если он не уходит, бросаются на него. Услышав лай, Нуреддин всегда просыпается и выглядывает из-под полога шатра, чтобы понять, в чём дело. Героям не подобраться к старику незамеченными, если собаки их почуют.

rom_mik@mail.ru #5182

Поняв, что герои пришли его убить (а он сделает этот нехитрый вывод, если они прокрадутся к нему в шатёр ночью), Нуреддин пустит в ход своё тайное оружие. Сразу после Перелома он нашёл среди сокровищ ограбленного Шермухаммадбеком каравана волшебное кольцо, призывающее джинна. Дух оказался не из самых сильных, но всё же выполнил два желания старика: возвысить Шермухаммадбека среди других курбаши и навеки привязать его к Нуреддину, чтобы тот и шагу не мог ступить без своего советника. Третье желания он оставил на потом, рассчитывая с его помощью спасти свою жизнь в случае крайней необходимости. Увидев перед собой вооружённых героев, он решит, что такая необходимость настала и призовёт джинна. Если его удастся убить, он навеки покинет Мир Людей, и кольцо потеряет свою волшебную силу, но если он будет *при смерти*, и при этом Нуреддин в то же самое время будет уже убит, он попросит у героев пощады и поклянётся служить им (см. описание джинна). Пока идёт бой, Нуреддин всеми силами будет пытаться сбежать и вызвать подмогу. Если героев обнаружат при попытке убить советника, им нечего и надеяться на милость курбаши.

Роль Джинна

Такое могущественное существо, как джинн, может сильно изменить сюжет приключения. Подразумевается, что герои могут получить его помощь, только если убьют Нуреддина. В этом случае их дела пойдут совсем плохо, и разве что вмешательство этого духа сможет спасти их от смерти. Не давайте героям возможность подчинить его себе без крайней необходимости.

Если вы хотите усложнить игрокам жизнь, дайте Нуреддину возможность прибегать к помощи джинна в слежке за героями, а не только для защиты своей жизни. Невидимый противник, способный к тому же произвольно менять свой размер, будет очень большой помехой их планам.

♣ Джинн

Джинны — хитрые и лживые порождения Иного Мира, наделённые, однако, огромной силой. Самые сильные из них — мариды, за ними идут ифриты и шайтаны, а этот джинн относится к одним из самых слабых. Тем не менее, и его сила превышает человеческую. Древний закон предписывает им служить людям, но делают они это безо всякой охоты.

Движение: Зелёное;
Происхождение: Дух;
Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила 12, Выносливость d10;
Навыки: Внимание d8, Драка d8, Запугивание d10, Колдовство d10, Провокация d10;
Харизма: 0; **Шаг**: 6;
Защита: 6; **Стойкость**: 7;
Снаряжение:
ятаган (d12+d6);
Черты:
Иммунитет к огню. Ни обычный, ни магический огонь не может нанести джинну урона, потому что сам он огненной природы.
Невидимость. Сделав проверку Характера как свободное действие, джинн может стать полностью невидимым и оставаться таковым любое время.
Колдовство. Джинну подвластны стихии воздуха и огня, он имеет 20 пунктов силы и колдует по обычным правилам. Некоторым из его сил по умолчанию присваивается аспект Огонь, даже если он не получил подъёма при проверке. Силы: Волна (аспект Жар), Доспех (аспект Огонь), Исцеление, Смятение, Смерч (аспект Жар), Сон, Телекинез, Управление элементами.
Служение. Если джинн окажется При Смерти из-за враждебных действий героев, а при этом его прежний хозяин (Нуреддин) будет убит, то он попытается заключить с ними сделку. Джинн предлагает свою службу на год и один день в обмен на жизнь. Во время служения джинн услужлив и послушен (но не до фанатизма), но по истечении периода он попытается уничтожить своего бывшего хозяина. Джинн говорит только на арабском, поэтому если герои не понимают этого языка, им не удастся договориться с ним.
Дым. Джинн может принять облик дыма, сделав проверку Смекалки. В этой форме ему не может быть причинён урон, но и сам он не может воздействовать на материальный мир. В облике дыма джинн может уместиться где угодно, например, в лампе.

(окончание см. на следующей странице)

rom_mik@mail.ru #5182

Бои в лагере

В лагере находится, по меньшей мере, тысяча басмачей, ещё примерно в два раза больше расположено в близлежащих аулах. Не идёт и речи о том, чтобы перебить их имеющимися у героев силами (поредевший после нападения на караван эскадрон). Нельзя сказать, чтобы в армии царила железная дисциплина, но всё же бойцы подчиняются своим командирам и готовы к бою. Если где-то в лагере начнётся сражение, особенно со стрельбой, басмачи могут услышать и прийти на помощь своим. При соблюдении описанных ниже условий и по прошествии указанного времени, сначала появляется десять бойцов, затем через пять раундов ещё двадцать, затем — ещё сорок, а потом уже подтянуться и все остальные. То есть, если герои захотят решать проблемы грубой силой, они должны это делать как можно быстрее и тише.

Ночь. Басмачи довольно халатно относятся к выставлению часовых, поэтому шанс проспать бой у них довольно велик. Если рукопашный бой длится более пяти раундов, ведущий делает одну проверку *Внимания*, если она успешна, первые десять бойцов прибывают через пять раундов (т.е. на десятый раунд с начала боя). Если бой продолжается, то проверки повторяются раз в раунд, бонус каждый раз увеличивается на +1. Каждый выстрел и каждый взрыв гранаты влечёт ещё одну внеочередную проверку.

День. Днём большая часть басмачей находится в лагере. Если рукопашный бой длится более пяти раундов, то ещё через пять раундов на место сражения прибудут первые десять бойцов. Стрельба сама по себе не вызывает подозрений, потому что басмачи любят стрелять в воздух, выражая сильные эмоции или просто так, поэтому на неё никто не обращает внимания.

Шатёр Нуреддина и гараж расположены отдельно от основного лагеря, поэтому если сражение произойдёт там, то рукопашный бой может длиться десять раундов, не привлекая внимания, остальные правила те же.

Если герои просто ходят по лагерю днём, они не вызывают подозрений у рядовых басмачей. Ночью же у них есть шанс попасть в поле зрения редких часовых. При любом перемещении персонажа из одного пункта в другой делается одна проверка *Внимания* часового (d6-2 за темноту) против его *Маскировки*. Если она успешна, часовой обнаружит героя и окликнет его. Если он не остановится, часовой сначала даёт предупредительный выстрел, а затем кричит «Тревога!» и стреляет на поражение. В этом случае, басмачи появляются на поле боя уже на третий раунд после первого выстрела.

(начало см. на предыдущей странице)

Телепортация. Джинн может телепортироваться в любое место в мире. Чтобы переместиться в невидимое место требуется проверка Смекалки.

Изменение размера. Джинн может изменять свой размер, становясь не больше мыши или ростом с гору. Базовая статистика указывает, что он имеет человеческий размер (0). Каждый пункт Размера, который он получает, даёт ему +1 к Стойкости и Силе. Имея размер +4, он становится Крупным, +6 — Огромным, а размер +9 и выше делает его Гигантским. Уменьшение размера делает его Мелким и отнимает 1 от Стойкости и Силы за каждый пункт. Изменение размера требует проверки Смекалки, джинн может изменить размер на 1 пункт за каждый успех и подъём на ней. Проверка делается один раз в раунд.

Слабость (земля). Джинны сотворены из огня, но любимые Аллахом люди — из глины. Атаки, использующие землю, будь то обычные камни или магия, наносят ему двойной урон.

rom_mik@mail.ru #5182

Гиссаро-Алайские горы

Обрамляющие Ферганскую долину с юга Алайский и Туркестанский хребты представляют собой начало сложной Гиссаро-Алайской горной системы. Передовой хребет этой системы — Алайский, который делится на три параллельные ветви, постепенно понижающиеся в западном направлении и разделённые узкими глубокими продольными долинами, — Туркенстанский, Зарафшанский и Гиссарский хребты.

Здесь пустыня и полупустыня, поросшая пахучими травами, переходит в невысокие горы, рассечённые живописными ущельями. С увеличением высоты появляется кустарниковая растительность (фисташки, дикие абрикосы и др.), переходящая в арчовый лес (арча — местная древовидная форма можжевельника). Выше начинаются альпийские луга, а ещё выше гребни гор укрыты снегами и ледниками. Хребты платообразные, отдельные вершины более 3000 м. Горы рассечены грандиозными каньонами, каждый из которых — отдельный мир со своей индивидуальностью и темпераментом. Большинство каньонов с сухим дном, в других ущельях и каньонах — живописные озёра, ручьи, водопады, родники, ванночки, гроты с натёками мумиё, уникальные пещеры, в том числе стоянки древнего человека с наскальной живописью. А также мазары (гробницы-мавзолеи), небольшие горные аулы, развалины древних храмов.

Здесь можно встретить снежного барса и туркестанскую рысь, волков или белокоготного медведя, горных козлов и диких кабанов, а так же разнообразных змей (в том числе и ядовитых, таких как среднеазиатская кобра).

В горах следует быть внимательным и осторожным — они считаются *трудным* или *очень трудным* ландшафтом. При путешествии по горам не забывайте использовать правила по происшествиям со стр. 98 «Дневника Авантюриста», а так же по горным обвалам со стр. 74 «Красной Земли».

Окончание миссии

Миссия будет считаться выполненной полностью, если соблюдены четыре условия: Шермухаммадбек похищен и вывезен на подконтрольную ТСИР территорию, басмачи убеждены, что к этому причастны бухарцы, выжили сами герои и сопровождающие их красноармейцы. Если всё это удалось, героев ждёт заслуженная награда: их приставят к Ордену Красного Полумесяца, повысят в чине, назначат на высокие посты и т.д.

Если чего-то выполнить не удалось, командование будет в меньшей степени довольно, но всё равно наградит героев — может быть, и посмертно. Самое главное, чтобы басмачи не поняли, что перед ними красные. Тогда миссия провалена. Последствия будут самыми печальными для героев. О продвижении по службе теперь можно забыть, а если, к тому же, погибли приданные им красноармейцы, то их вообще отдадут под суд.

Если удалось перевести Галиба на сторону красных, это тоже будет считаться успехом. Получит ли он то, что ему обещали герои, уже зависит не от них, а от высшего командования, поэтому их совесть перед ним в любом случае чиста.

Погоня

Если герои захотят с боем вырваться из лагеря, басмачи бросятся в погоню. Вывозя курбаши, герои вынуждены ехать не сразу на восток, а сделать крюк, чтобы убедить преследователей в том, что они едут в Бухару. Если преследуют небольшую группу (до 10 человек), она будет длиться 5 раундов, если весь эскадрон — 10. Преследователи скачут на лошадях по пересечённой местности. Если герои движутся на автомобиле, то в качестве параметра маневрирования используется *Вождение водителя*, бонус +2 за большую скорость по сравнению с конями преследователей. Максимально в погоне будет участвовать двести басмачей, остальные просто не успеют среагировать, но если герои уходят без эскадрона, то только тридцать, потому что это не так заметно. Если герои уходят вместе с эскадроном, красноармейцы могут пожертвовать своей жизнью и задержать преследователей. В таком случае, остальным удастся уйти от погони, но чтобы подвигнуть солдат на этот подвиг, с ними должен остаться как минимум один из героев. При желании, бой басмачей с красноармейцами можно отыграть как *массовое сражение* (при более, чем двукратном преимуществе противника), но не лучше ли будет сделать героическую гибель героя красивым завершением приключения?

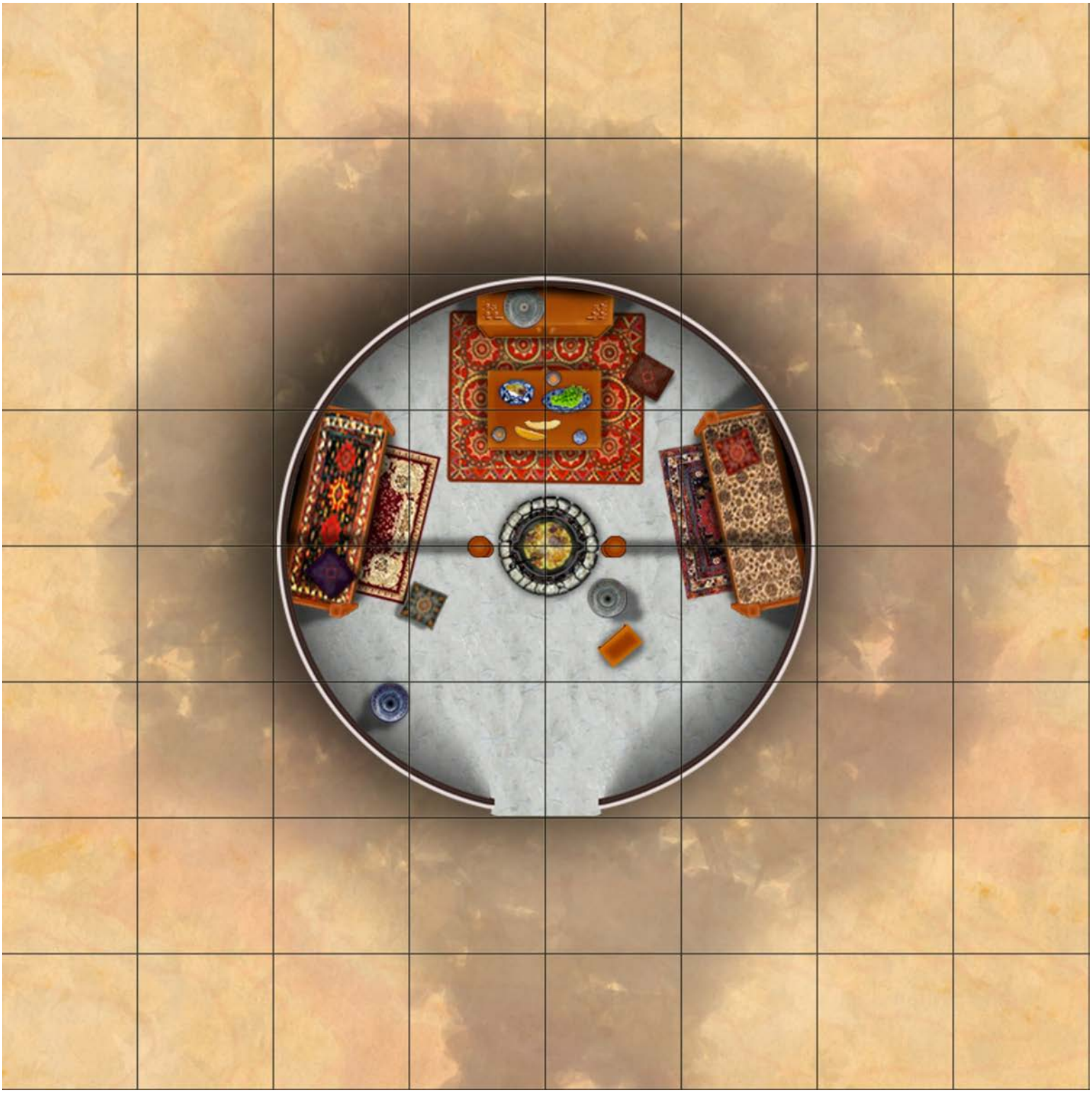
Если героям удалось похитить курбаши тайно, то погони не будет. Когда басмачи хватятся своего вождя, они будут уже очень далеко. Всему эскадрону уйти из лагеря тайно всё равно не получится, но если басмачи не знают о похищении, они не смогут сразу среагировать, и у героев будет преимущество во времени. Проверки *Верховой езды* преследователей при погоне будут делаться со штрафом −2.

rom_mik@mail.ru #5182

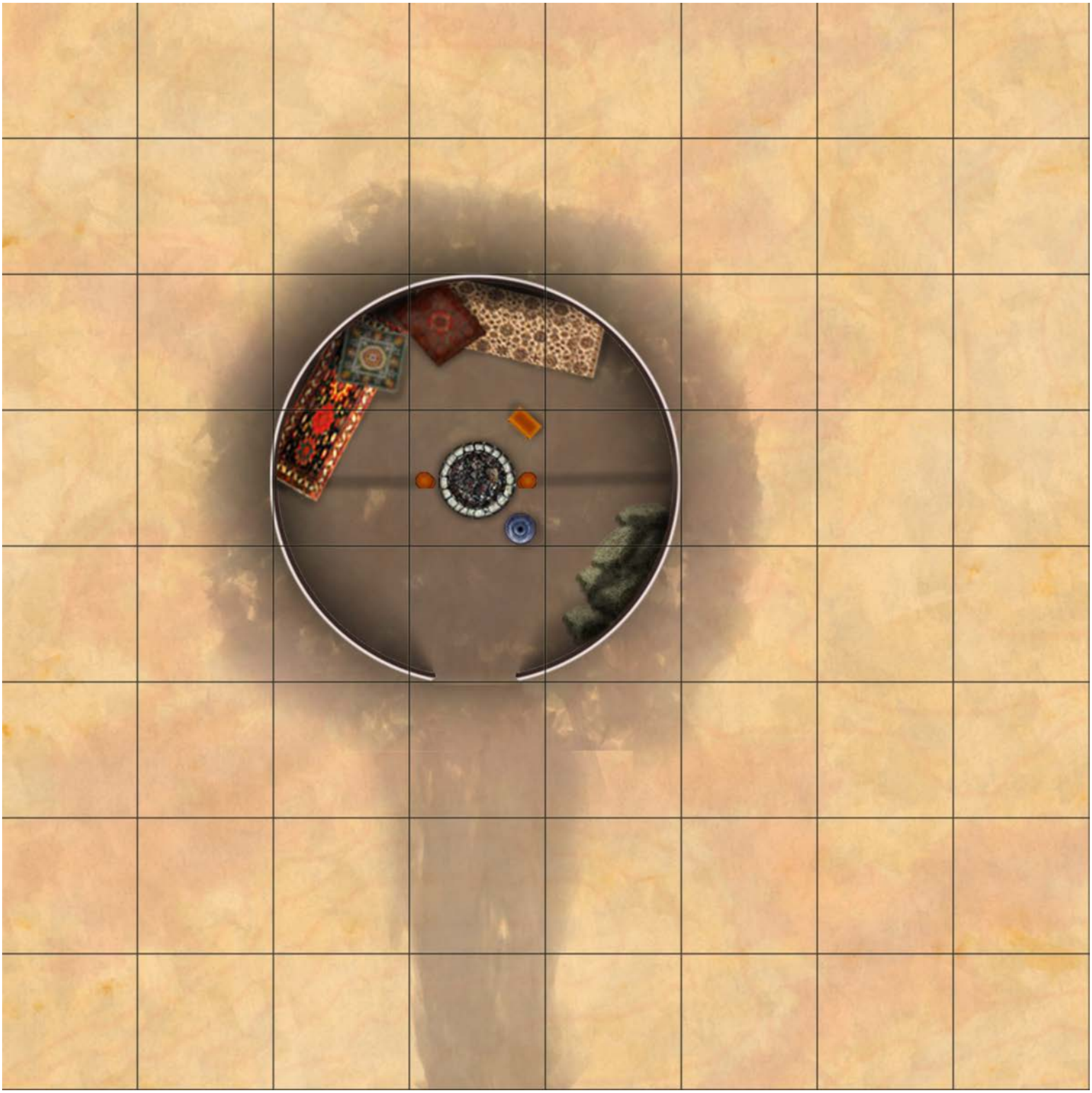
rom_mik@mail.ru #5182

rom_mik@mail.ru #5182

rom_mik@mail.ru #5182



rom_mik@mail.ru #5182



rom_mik@mail.ru #5182